

| | |
|-------------|---|
| Title | 座談会：即興演奏について |
| Author(s) | 藤川, 直也; 阿佐田, 亘; 魚住, 勇太; 田川, 雅康; 米子, 匡司 |
| Citation | 京都大学文学部哲学研究室紀要 : Prospectus (2005), No.8: 81-93 |
| Issue Date | 2005-12-10 |
| URL | http://hdl.handle.net/2433/24234 |
| Right | |
| Type | Departmental Bulletin Paper |
| Textversion | publisher |

座談会：即興演奏について

企画、司会：藤川直也

参加者：阿佐田亘、魚住勇太、田川雅康、米子匡司

はじめに

「即興演奏」という言葉を聞いてあなたは何を思い浮かべるだろうか？ある人にとってそれは、ジャズと深く結び付けられた言葉であるかもしれない。そのとき、即興とは、才能あふれる熟練の演奏家たちのような一部の特権的な人々にのみ許される極めて高度な演奏形態となる。だが、例えば、台所で洗い物をしているときに自分の思いつきに任せてでたらめなメロディーを口ずさむ、ということも、ある種の即興だろうし、その場合、即興とは、極めて身近な、もっとも自然な音楽の形であるように思われてくる。即興演奏というのは、ジャズに限らず、ブルース、フラメンコ、インド音楽、現代音楽などあらゆる音楽に見られるものだということも、この自然さの現れと言えるだろう。我々は、あるときは我々の手の届かないところにあり、だがまたあるときにはありふれた身近なものでもある、この即興演奏という概念を、「楽譜なしでの演奏」や、「演奏者のイマジネーションの産物」といった、ぼんやりとしたイメージを結び付けて、理解している。だがもっと突っ込んでいえば即興演奏とは一体何なのか？それはそうでない演奏とどう違うのか？その魅力はどこにあるのか？

この素朴な疑問を、実際の即興演奏家の方々にぶつけてみよう、というのが、以下に記録する座談会の趣旨である。私がこの座談会を企画した一つの理由は、デレク・ベイリーの次の言葉に強く印象づけられたことにある。「インプロヴィゼーションには、演奏された結果からでは安易に示すことのできない、伝えられないところがある。つまり、自らそれに取り組んでいるものにしか、判断や理解できないところがある、…」¹。そこで、演奏家の方々の体験に基づいたいわば「即興の実感」を手掛かりに、即興演奏とは何か、という問題に接近していく、ということを座談会の方針とし、演奏者の方の即興演奏に関する体験談を出発点にお話しいただくことにした。（しかし、司会者としての私

の力量不足の故に、実際の座談会での話は、抽象的な話題を中心とする内容になってしまったのだが…。)

さて、座談会にお集りいただいたのは、関西のアンダーグラウンドシーンで活躍中の、いわゆるフリーインプロヴィゼーションに近い形での即興演奏に取り組んでおられる次の各氏である(五十音順)。阿佐田亘氏(大和川レコード名義でのソロ活動に加え、打楽器奏者として、SamuraiJazz、越後屋に参加。また、NPO法人cocoroomコーディネーターとしても活動中)、魚住勇太氏(SamuraiJazzにてピアノ、プログラミングを担当。また、慶応義塾大学大学院 / 政策・メディア研究科後期博士課程在籍。研究テーマは、マルチエージェントによる音楽構築)、田川雅康氏(かきつばた、イデストロイド、越後屋等にベース奏者として参加)、米子匡司氏(SamuraiJazz、越後屋にてトロンボーン、otosoraにてトロンボーン、ピアノ、コンピュータを担当)²。各氏にここで謝意を表しておきたい。以下座談会の記録である。

即興演奏に取り組むに到った経緯

藤川：本日はお忙しい中お集まりいただきありがとうございます。即興演奏をテーマにした座談会ということで、司会を務めさせていただく藤川です。よろしくお願いいたします。最初に皆さんが即興演奏を手掛けるに到った経緯をお聞かせ願いたいのですが、皆さんの音楽活動の経歴、例えば、初めて手にされたのはどんな楽器なのか、どんなバンドをやってこられたのか、などを交えながら、お話しいただけますか？では、最初に、魚住さんからお願いします。

魚住勇太氏(以下、魚住)：SamuraiJazz という名前で音楽をやっています。即興を始めた経緯ですが、実はそんなに深い思いがあって始めたというのではなくて。今の形での活動の基盤になっているのは、"meme?"というアルバムを出してからなんです。その音源は、即興でもなんでもなく、僕が設計して作り込んだものなんですね。それで、CDをリリースすると、必ず、レコ発イベントをしなければならない(笑)。そのときに、最初はCDのトラックから、演奏の部分、例えば、ドラムなり、トロンボーンなりの部分を抜いて、その上に、即興的な形で生演奏をのせていく、という形式だったんです。でもやっぱり、ライブとトラックでは求められるものが違う。簡単に言ってしまうと、やっていておもしろくないなあということと、あと、お客さんにとってのバリューがないのではないのか、ということで始めました。

田川雅康氏（以下、田川）：音源作るまでって全然違うスタイルというか、ライブとかはしていたでしょう？

魚住：あー、それまでは結構クラブのイベントでやっていて。クラブのイベントだと、込み入ったことをするとお客さんが踊ってくれない。だから、例えば、「ドンツツ、ドンツツ」というリズムの上に、気持ちのいいコードをのせる、とかっていうことをしていましたね。でもここは我々の居場所ではないなあと思っていた。そのころは、いま音響と呼ばれるようなシーンがまだなくて、でも、ネットで自分たちのやっていることを公開しているうちに、いろいろと声がかかるようになってきて、今に至る、という感じです。

藤川：なるほど。では次に阿佐田さん、お願いします。

阿佐田亘氏（以下、阿佐田）：最近の経歴というと、中心的活動としては、ソロでやっている、大和川レコードという、主に、映像と音による作品制作です。もともとは、バンドで打楽器奏者として、インプロヴァイズなものをずっとやっていました。即興についてずっと考えてやってきたんですが、結局のところ、越後屋、SamuraiJazzをやっていたときのことも考えると、本当に何も決めごとをしない即興演奏というのは人前ではない。それはどういうことかということ、担当している楽器であるとか、曲全体のテーマとかっていう、何らかの「枠」を設定した上で、その枠からはみ出さないで、その枠内での演奏を組み合わせることで楽曲を構成してきた、ということです。で、今やっていることは、それが楽器ではなくて、映像やカセットテープなどの、メディアを使ってやっているんですが、それもあくまで、その枠自体が設定されている中で、行為自体は即興的にやる、ということがテーマですね。だから、何らかの規則性の中で即興をやるというのがこれまでやってきたことですね。

藤川：ありがとうございます。では、田川さん、お願いします。

田川：ロックしてたらジャズがかっこいい、って思うでしょう？で、ジャズをやり始めた。でもロックもやっていて、ロックの人たちはあまり即興とかやってなかったんで、それやったらかっこよからう、ということでやりだしたことなんですけれど。やっていてだんだん頭でかちになっていたけど、一所懸命考えてもあまり実りがなかったので、体を動かそうと、そう思ってやっています。そういう意味では、この座談会にはそぐわないかもしれない（笑）

阿佐田：でも、即興をやっていると、周りの人たちも、自然と即興演奏をしている人た

ちになっていくでしょう？すると、そもそも即興をやっているということが特別なことでなくなってしまうというか…。

藤川：即興をやっていればカッコいい、っていうわけではなくなる。

田川：そう。だから逆にハイロウズカッコいい、ってなったりするわけで…。まあそんな感じです。

藤川：ありがとうございます。では、最後に米子さん、お願いします。

米子匡司氏（以下、米子）：僕にとって即興演奏っていうと、二回出会いがあって。一回目は、小さい頃にピアノを習っていたんですけど、グレードの試験の課題の中に即興演奏というのがあるんですよ。二小節、四小節だけメロディーが単音で書いてあるものを渡されて、好きなようにしなさい、と。

藤川：それってどれくらい好きなようにできるんですか。

田川：そら子供やし、めちゃくちゃしよるんちゃうん。

魚住：いや、想像しうる最もおもしろくないことをしますよ。

米子：そうそう、一つメロディーがあつたら、3つぐらいすでに決まった選択肢があるんですよ。例えば、素直にその長調で弾くか、何音が下の単調で弾くか、とかいう。それを知っているかどうかを、先生は見るんでしょうね。まあ、これが即興ということで私が最初に思い出すものだったんですよ。でもそれはおもしろくないで（笑）。そのころはジャズの即興とかを聞いても同じものだとは思わなかった（笑）。で、それとは別に、作曲もやるんですよ。それで、どちらかと言えば、作曲を自分としてはメインにやっていて。それは、一個思いついたメロディーなりコードなりがあつたら、それを楽譜に書き留めて、何回も修正していく、という作業なんですけど、コンピュータを使って作曲するようになって、そういう作業を繰り返していました。その後、魚住君の話と重なるんですけど、SamuraiJazzをやるようになって、まあ、ライブで、魚住君が作ってきたトラックに乗せて演奏する、ということをやりはじめて。そのとき、作曲とライブでの演奏に「ずれ」を感じるようになりまして、曲を作り込んでいくことに面白みを感じなくなって、即興演奏に傾倒していった。そういった時期に、越後屋に参加しまして、即興演奏している人、それこそ田川さんとかに刺激を受けつつ、いま、即興演奏ということについては現在進行形で考えているところですね。

即興演奏とルールによる拘束

藤川：なるほど、ありがとうございます。ではいくつか質問させていただきます。まず、魚住さんがおっしゃったことですが、トラックの上に演奏をのせるというのはあまりおもしろくない、ということですが…。

魚住：うーん、おもしろくないというか、既に作り込んだものをライブでやるということが、拘束、あるいは制約になるというか。

田川：トラックが鳴っていると、それを追っかけてしまうというか。

魚住：うーん。そもそも音源がトラック前提で作ったものだから、そこに即興を乗っけても、それを超えない、というかね。で、だんだんトラックと演奏を混ぜ始めたんですが、そうこうしているときにそのときドラムを叩いていた亘君（阿佐田氏）がけがをしまして。で、亘君なしで即興の練習してみたら、リズムが抜けるというのは非常に大きなことで、目もあてられないほどひどいものになってしまった（笑）。そのときに、マルチエージェントという方法があるんですが、それが音楽の即興に使えるんじゃないのかなあと思っていて、それを使ったコンピュータのソフトを作ろうとしていたんですね。じゃあせっかくだから、その方法を人間の演奏にも使ってしまったらどうか、ということで、振る舞いの簡単なルールを作って、それをもとに演奏してみたら、全然駄目だった演奏が一気に良い水準で演奏できた。それを応用していつか今に至る。

田川：そのコンピュータのソフトというのは？

魚住：マルチエージェントというシミュレーションの方法があって。ジャズの演奏でも、まあ社会もなんですけど、その構成要素が勝手に振る舞ってできてきているものって、今までの科学では扱えなかった。一本の数式にできなかった。それで長い間放置されてきたんですが、でもよくよく見ているとそれらは似たような振る舞いをしている。そこに気付いた研究者たちがアメリカで、そういうことを国家予算とってばんばん研究しました。それがマルチエージェントとか、複雑系と呼ばれる分野の土壌になっていて、僕はそういうことを聞きかじっていたんです。まあ、そういう手法で知られたこと自体は即興やっている人たちだったら、身体経験として既知のことだったりするんですけど。でね、もしそうだとしたら、逆に、そういう研究者たちが定式化しつつある成果を、演奏に逆輸入してみたらどうだろう、ということでやってみたら、うまくいったんですね。なぜうまくいったか。ルールを使ってやっている、ルールの中で、相手が何をやっているかある程度類推できる、すると、コミュニケーションできる。そのおかげで、フ

ィードバックの効率が上がるわけです。熟練の即興演奏者は、例えば相手がどういう意図をもってある音を出したのか、とかいうことを理解し、同時に、それに乗っかって適切な演奏をする、つまりフィードバックする、ということを長い年月によって培われた勘によってやるわけです。それができるのは、彼らが一定のボキャブラリーをもっているからで、それをある種の人工言語として与えてしまって、フィードバックを起こせるようにしたら、即興演奏を始めたばかりの3人でもうまい具合に演奏できた。

田川：ジョン・ゾーンの「コブラ」³ってあるでしょ。あんなんに近い？

魚住：近いですね。でもあれはただ、指揮者がいて、その人がカードを出してこうしてください、というような...

田川：ああ、じゃあそれを演奏者がお互いにカードを出しあえるという感じになるんですかね。

魚住：まあそうですね。

藤川：なるほど。そういう方法論って、まあ「コブラ」とかはありますけど、なかなかない、というか。熟練の演奏者だったら、暗黙裡に身に付けていることを、科学が明示的に記述してみせたから、じゃあ、その記述を利用して演奏してみよう、という。

田川：いろいろルールを作ってそれにしがたって演奏するというのは、まあ長い間即興演奏やっていてそれに行き詰まった人たちは結構やることかもしれない。

藤川：ルールというのは、一つのキーワードですね。例えば、阿佐田さんは、演奏の「枠」というのを意識して演奏してこられた、ということでしたが...

阿佐田：うん。そういう枠もそうやけど、越後屋でいうと、歌があったからなあ。歌っていうのは極めて構成的だから、それが一つ、演奏を曲として成立させるための決めごとにはなっていた。でも、もっとコンセプチュアルなルールもあって、それは、さっきも言っていたような、行き詰まりを打開するために必要とされるものかもしれない。

田川：具体的にいうと？

阿佐田：さっきの「コブラ」もそうだし、うーん、他には...

田川：俺はジャズとかもそんなんかなと思うけどな。ドラムとか、ベースとかがあって、それってなんとなく決まり事があって。別にルールになっている訳じゃないけど。演奏者間のどこかでの了解があってやっているような。

魚住：ジャズは事前のルールの塊ですよ。

阿佐田：ルールっていうのを考えて、それ以外を自由にやろう、っていうのが即興なん

やったら、いわゆる、ジャムセッション、って即興でしょ。

藤川：あれを即興というのはちょっと。

魚住：でも社会的にはあれぞ即興。

阿佐田：藤川君がそれを即興じゃないと思う理由は？

藤川：ジャムセッションって、さっきいったルールが、例えば、そのジャンルのイデオムとしてあって、さらにはそれをいかに組み立てるかについてさえも、もうある程度決まってしまうている。それこそトラディショナルなジャズはそうでしょう。それで、演奏があまりにルールに拘束されすぎると、即興性が失われてしまうように思われた。じゃあどの程度までルールが演奏を拘束すれば即興でなくなるのか、というのはすごく曖昧ですが。

魚住：うーん。さっきは便宜上ルールっていいましたが、実はぼくらは決めごとのことをルールじゃなくて、スキーマって呼んでいて。ルールっていうのは、一つの入力に対して一つの出力をプリディファインドしている。例えばエアコンを 24 度に設定しておけば、室温に応じてどれだけモータを動かし、冷却液を循環させればいいかがもうあらかじめ決められている。それに対して、フィードバックというのは、これだけではなくて、入力の過去の経緯も踏まえる。極端な話、24 度が暑いか寒いかは、その部屋に入る前にどんな環境にいるかによってまったく変わってしまうわけで。演奏しているときでも、同じ音でもその経緯によって意味が変わってしまう。こういう入力の過去の経緯の違いを振る舞いの決定において考慮するのがフィードバックということになりますが、ルールというこのフィードバックの考慮がないような印象を与えてしまうので、使っていません。

米子：うん。ルールっていうと、演奏者として誰が入ってきても、だいたい同じ結果になるためのものになってしまうけど、僕らは、行為者、つまり演奏者の違いに応じて、結果が異なることを目指している。まとめるための方向性ではなく、絡み合うための方向性というか。

藤川：じゃあさっき話題に上ったジャムセッションは、ここというルールに則った演奏になるんですかね。

米子：誰が演奏しても似たような音楽になりますからね。

阿佐田：ちょっと話は変わるけど、音楽全体として考えたとき即興性があるものと、それぞれのプレーヤーが即興をやっている、ということの違いは重要かと思っていて。つ

まり、組み合わせの仕方がランダムイズされているという意味でも即興であるのなら、例えば、匡司（＝米子）は「パカパー」しか吹いてないと。俺はもう「ツツツタツツ」しか叩かんと。それで、田川さんは「ドンドドンドド」しか弾かんと。こういう風にそれぞれが演奏するフレーズはもう決まっていて、だから何を弾くかについては即興じゃないけど、演奏に際してそれをどこに配置するかについては即興であり得ると思う。やることが決まっていてその組み合わせ方の違いによって音楽が違ってくる。

藤川：いや、それはプレーヤーも即興をしているんだと思う。つまり、どう組み合わせるかが演奏者に委ねられているというか、そこに焦点を合わせた演奏ということでしょう。あらかじめ作ってきたフレーズを弾いているという点では変わらないにもかかわらず、あるときは、即興演奏としてうまく成立するし、また別のときにはうまくいかない、ということがある。演奏者としては、もちろんうまくいくように、いかに自分をもってきたフレーズを全体の中に位置付けるかを考える。

阿佐田：確かに、フレーズをそのうまく組み合わせられたときには、即興演奏が成立しているという感覚が非常にある。越後屋とかで演奏していたときにその組み合わせに焦点を絞って演奏をしていた。

魚住：うーん。もう定義的なことを言ってしまいましたが、さっきジャムセッションは即興じゃない、っておっしゃいましたけど、システムティックな観点からすれば、十二分に即興なんですよ。スケールも選んでいるし、リズムだってまあそうでしょう。だけど即興としてのおもしろさの程度が違う。それは大きいことですけど。

阿佐田：何を外れたら即興になるのか、というのはほんまに難しいね。たしかに、そういうとジャムセッションも即興と言えなくもない。

田川：むしろ、さっき言っていたように、一般論でいえば、あれが即興で。いわゆるフリーセッションみたいなものは想像してないと思う。ジャズは即興っていうイメージあるやん。でもわりあい決まり事は多いし。

魚住：がんじがらめですよ。今はやりのバークリー・メソッド⁴というのがありまして。バークリー音楽院のジャズの学科では、分厚い教科書を何冊も使うんですよ。それで、そこには、いかにトゥーフाइヴを連続させて、いかにドミナント、サブドミナントを使うか、そういうことに関してこれが「美しい」といったことがぎっしり書かれている。同じ音でも文脈ごとにあるべき解釈が指定されていて、一つの和音をこの文脈ではどこのどの和音とするかをその本と違った仕方で解釈した瞬間に、首になったりするらしい。

クラシックだって、楽典和声 1、2、3 というものがあるけど、そんなに分厚くない。ジャズはルールベースの極地ですよ、もう。

藤川：うーん。じゃあルールにがんじがらめだということは即興性を妨げない、と。で、僕がジャムセッションを即興じゃない、といったのは、即興か即興じゃないかの問題を、おもしろい即興かおもしろくない即興かの問題と取り違えていたから、ということになる。

田川：決まったことをやっているとしても、即興性というのはない訳じゃないから。それはクラシックにもある。

ソロとバンド

藤川：じゃあ、おもしろい即興とおもしろくない即興の差はどこから生まれるんだろう？

阿佐田：それが分かったらスーパーバンドが組める（笑）

米子：おもしろい即興というのは、僕にとっては、複数人で演奏していて、相手から何がでってくるか分からなくて、予想もしていなかったことがでてきたときに、「おおっ」ってびっくりさせられて、そこに反応する、というその辺りなんですけど…。

田川：うん。よかったときって、びっくりしたときやもんね。

藤川：たしかに、自分と他人とのやりとりの中で自分の予想を超えたものがでてる、というのは、即興演奏のおもしろさの一つに挙げられると思いますが、一人だとそれがなかなかないように思われる。阿佐田さんは、一人でやっておられるじゃないですか。そのあたりの違いは何かありますか？

阿佐田：自分一人でやっているというのは、自分が起こしたアクションに自分でリアクションする、ということと、あとはお客さん。お客さんの反応は大事で、だから会話に近い。お客さんの反応をみて、僕があらかじめ用意していたものを再構成している。例えば、十個ネタを用意していたとすれば、お客さんと自分の進めたい加減に鑑みて、十個の順番を、予定していたものとは入れ替えたり、ネタを飛ばしたりする。その組み合わせの仕方を即興としてやっています。

魚住：一人でやるのも、複数でやるもの基本的な部分是一緒でしょう。外側からの刺激が必ずしも、他の演奏者である必要はない。他の人がいない分だけ、自分とか観客の比率が大きくなってくる。

藤川：他の演奏者がいることも、それが観客であったり、あるいは一瞬前の自分が残し

た音であったりしても、一言で言ってしまうば、それは自分を取り巻く環境なのであって、それに反応して演奏するという点ではソロもバンドも同じだと。

魚住：ソロでも複数人でも、基本的なシステムの振る舞いや、本質的なパラダイムというかダイアグラムは同じものですよ。

米子：自分でピアノを弾いていて、観客もいなかったとしても、聞いている自分と弾いている自分は別人というか、鳴ったコードを聞いて次に何を弾くかを決めて、というのを瞬間的にやっているわけで、それは他人の音を聞いてそれに反応して、というのと基本的に同じことをやっていて。それでまた、ミスタッチがあったりすれば、それはもう自分の思っていない方向に行ったりとかもあるでしょうし。

田川：そう考えると、やっぱり、即興演奏をするにあたって、ソロとバンドの間に本質的な違いはない、ということになりそうやね。

即興を定義することと即興の実感のずれ

魚住：弾いている自分と聞いている自分が違う、という観点からすれば、極端な話、例えば、自分で作曲するというのも即興と変わらない。

田川：それを言い出すとちょっと。即興演奏ってなんだろうと考えたときに、結局結果がでないなあというか、身のない話になったなあというところに、いつも行ってしまう気が今までずっとしていて。言葉で突き詰めていっても、だから何やねんという話にしかない。

藤川：うーん。即興演奏とは何か、についてはさっき、ネガティブな仕方での一応の定義が一つでていて。それは、ジャムセッションでも即興だとか、パークリー・メソッドとかの話をしていたときですけど、ルールなりスキーマなり、そういう決めごとがあって、それにしがたって演奏するということは、演奏が即興演奏であることを妨げない。

魚住：事前の決めごとの程度にもよると思いますけど。

藤川：じゃあまあ極端な話、楽譜って何を演奏するかをもうあらかじめほとんど決めてしまうものですけど、楽譜通りの演奏も即興って言ってしまうんですかね。

魚住：ミクロで見たら即興ですよ。マクロではもちろん違いますけど。程度問題だと思いますよ。

田川：程度問題になってしまうよね。で、そうになると、身のない話になってしまう感じがする。

藤川：田川さんが問題にしておられるのは、そういった仕方で即興演奏を定義してしまうと、即興演奏家が実際に即興演奏をしているときに感じていることとはずれがでてしまう、ということだと思うんですね。僕もそう思うことがあって。確かにそれは定義としてでは正しいのかもしれない。でも、もしそうだとすると、それとは別に、即興演奏をしているときの実感をうまくとらえることばを探したい。そういう意図があって、最初にベイリーの言葉を引いて、それから、皆さんに体験談から話していただいたのですが…。

阿佐田：それにしては、我々の話はいささかドライ過ぎたと。

田川：身のない話になるな、と言いながら、みんな明日からもやるでしょ。だから俺もうフリーセッションやめちゃえ、というふうにはならない。それはまあ、そういう演奏者の実感ていうのがあってのことやろうからね。

即興の実感

藤川：その即興しているときの实感という話ですが、なにかこれだ、ということはありませんか？

魚住：アンドゥできない、つまり、やり直しがきかないっていうのは即興にとっては大きい。アンドゥできるということが前提にあれば即興の内容も全く変わるやろうね。もっと大胆なことをばんばんできる。

阿佐田：アンドゥできる、ってどういう意味で？

魚住：いやだから、ボタンを押せば、お客さんの記憶とかも含めて、全部なかったことになる。時間がもどる（笑）

米子：僕にとっては、スピード感が結構重要ですね。

魚住：ドローン⁵はかなり遅い速度で進むで。

米子：確かに。一回、普段と違って、コンピュータでドローンを流す人たちとセッションしたときに、ずいぶん違うもんやな、という印象を受けたんですよ。演奏の流れ方とか。ドローンって、次の展開を5回くらい「あー違う違う」とかってやり直ししながら進んでいく感じ。

魚住：プログラミングをされていて思うのは、スピードって人間にとって非常に重要で、人間にどう見えるか、どう感じるかというのは、全く同じ動きをしても、スピードの違いによって全く変わってくる。群れの動きとかを作っていても、スピードが遅いと

群れにも何にも見えない。ただ単に無秩序に動いているようにしか見えない。

田川：速いと全体としての動きとして捉えられるけど、遅いと一個一個の動きが見えてしまう。演奏をどう捉えるかもそれと同じかも知れない。

魚住：個々の演奏者の即興している感じ、ということで、例えば、ジャズミュージシャンがソロをバリバリ吹いているときの高揚感みたいなものを考えるなら、全体としてすごいものが即興的にでてきているときって、実は個々の演奏者は自分が即興しているなんてことは意識していないときが多い。逆に、個人の即興の実感を突き詰めると、結構予定調和になってしまう。そういう逆説的なところがあって、それはおもしろいと思うけれど。

阿佐田：それは言いて妙かもな。

田川：そう考えると、今問題にしている即興の実感というのは、また何ともつかみどころのないものになってしまう。それがあるということは確かなことで、だからこそ、俺らは即興演奏をしているんやけど、結局それが何なのかはわからない。

阿佐田：それが一応の結論になりそうですね。くやしいけれど。続きはまたの機会に(笑)。

藤川：そうですね(笑)。それでは皆さん今日はありがとうございました。

¹デレク・ベイリー著、竹田賢一、木幡和枝、斉藤栄一訳『インプロヴィゼーション：即興音楽の彼方へ』1981年、工作舎、p. 8。

²ここで挙げられたバンドないしプロジェクトの幾つかについて簡単な紹介をしておきたい。

大和川レコード：阿佐田亘のソロ・プロジェクト。90年代後半に活動を開始。「日常行為と表現の境界、社会とアートの繋ぎ目に触れつつ、パフォーマンス、インスタレーション、映像、音楽メディア、地域プロジェクトからNPO運営まで、多彩なアプローチで作品を制作し続ける。主に、現代美術、映像、アンダーグラウンドミュージックのシーンなどで有機的に作品を発表。」(ホームページ

<http://www.geocities.jp/endeavor0203>からの引用)

SamuraiJazz：魚住勇太(ピアノ、プログラミング)、米子匡司(トロンボーン)、阿佐田亘(打楽器)、中垣内イサオ(ギター)、大谷修平(ベース)の5人によるプロジェクト。90年代後半に活動を開始。即興演奏とコンピュータプログラムの組み合わせによる、「インスタントコンポジション」に取り組んでいる。Cubic musicよりアルバム“meme?”を発表。なお、ホームページ<http://www.dubdb.com/sj/>では、SamuraiJazzの基本的なコンセプトやその方法論が、詳細に、しかも、極めて分かりやすく紹介されており、上記の「インスタントコンポジション」についての説明もそこで読むことができる。是非参照していただきたい。

越後屋：ギター、ヴォーカルを担当する藤井隆之進を中心とした、歌と即興演奏を有機的に、あるいは綱渡り的に結び付けるバンド。幾度かのメンバーチェンジを経た後、現在活動休止中。くろり主催のレーベルnoise mccartney recordsから2枚のアルバムを発表している。ホームページ

<http://www.badnews.co.jp/echigoya/>

かきつばた：1996年に、田川雅康(ベース)、西川文章(ギター)、井上秀樹(ドラムス)の三人を中

心に結成。以降、幾度かのメンバーチェンジや休止を経て、現在、上記の3名に、森山ふとし(ギター)、山本信記(トランペット)を加えた5人編成で活動中。

³ ジョン・ゾーンが1984年に考案した集団での即興演奏のためのシステム、ないしはそれにしたがって演奏された音楽のこと。プロンプターと呼ばれる指揮者役を中心に、十人前後の演奏者(楽器は自由)が半円状にならび、プロンプターが演奏者にカードによって指示を出したり、演奏者がプロンプターに身振りによって要求したりすることによって、演奏が進んでゆく。

⁴20世紀中頃からバークリー音楽院で教えられはじめた、20世紀のポピュラーミュージックにおける中心的音楽体系。

⁵ 通奏低音、転じて、それを中心的に用いた音楽を一般に指す語。ここでは後者のいみで用いられている。

(哲学博士課程)